



## **Bachelorarbeit**

**Christian Heckner**

### **Dialektik in der populären Dramaturgie**

Eine neue Betrachtungsweise

### Dialectic in the popular dramaturgy

A new contemplation

# **Dialektik in der populären Dramaturgie**

## **Eine neue Betrachtungsweise**

Eingereicht als Bachelorarbeit – University Of Applied Sciences (FH)

Fakultät Medien

Autor:

Christian Heckner

Studiengang: Film und Fernsehen

Seminargruppe: FF07

Erstprüfer: Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

Zweitprüfer: Prof. Dr. phil. Otto Altendorfer M.A.

Gemünden, August 2012

## **Bibliografische Beschreibung und Referat:**

Heckner, Christian:

Dialektik in der populären Dramaturgie

Eine neue Betrachtungsweise

- 2012

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fakultät Medien, Bachelorarbeit

<b>1</b>	<b>Einleitung.....</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Populärer oder Mainstream-Film .....</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Dramaturgie .....</b>	<b>10</b>
3.1	Fabula und Sujet.....	11
3.2	Bilanz .....	12
<b>4</b>	<b>Das Schema.....</b>	<b>13</b>
4.1	Ratgeber .....	13
4.2	Allgemeines Schema.....	14
<b>5</b>	<b>Einzelne Merkmale des populären Films .....</b>	<b>17</b>
5.1	Nur eine Geschichte .....	17
5.2	Filmübergreifende Bögen .....	17
5.3	Zentrales Problem und spezifische Frage .....	18
5.4	Spannungsfrage .....	18
5.5	Subplot .....	19
5.6	Exposition .....	20
5.7	Point of attack .....	22
5.8	Weitere .....	23
<b>6</b>	<b>Dialektik.....</b>	<b>26</b>
6.1	Die Dialektik bei Hegel.....	26
6.1.1	Die Methode .....	27
6.2	Trial and error und Dialektik .....	29
6.3	Bilanz .....	31
<b>7</b>	<b>Kausalität in der Dramaturgie .....</b>	<b>32</b>
7.1	Konflikt .....	32
7.2	Das Prinzip der Kausalität.....	35
<b>8</b>	<b>Dialektik in der Dramaturgie .....</b>	<b>38</b>
<b>9</b>	<b>Dialektik als Merkmal der populären Dramaturgie .....</b>	<b>41</b>

9.1	Antagonismus.....	41
9.2	Dialektik der Struktur.....	43
9.2.1	Trial and error in der Dramaturgie.....	45
9.2.2	Die Aufhebung in der Dramaturgie .....	45
<b>10</b>	<b>Zusammenfassung .....</b>	<b>50</b>

## **Abkürzungsverzeichnis**

wissenschaftl. – wissenschaftlich

i.d.R. – in der Regel

d.h. – das heißt

einschl. – einschließlich

bzw. – beziehungsweise

usf. – Und so fort

usw. Und so weiter

z.B. – zum Beispiel

# 1 Einleitung

Es gibt unzählige Ratgeber zum Thema Drehbuch. Während es aber auf der einen Seite aber unzählige Ratgeber gibt, gibt es auf der anderen Seite eher wenige Filmtheoretiker, die sich mit dem Thema der Dramaturgie auseinandersetzen.<sup>1</sup> David Bordwell dürfte auf diesem Gebiet eine der bekannteren Ausnahmen sein.

Drehbuchratgeber, wie auch Theoretiker sind sich einig, dass eine Geschichte sich kausal entwickelt. Aus A folgt B usw. Figuren handeln also, aufgrund von bestimmten Umständen, man könnte sagen, aus einer Notwendigkeit heraus und somit entwickelt sich eine Geschichte. Aber ist dieses Muster wirklich schlüssig?

Ich beabsichtige mit dieser Arbeit eine Ergänzung in der Theorie der Film-dramaturgie vorzunehmen und zwar Anhand des populären Films. Ich bin allerdings zuversichtlich, dass die Ergänzung, die ich vornehmen werde, auf die meisten Gattungen von Filmen anwendbar ist. So etwa auch auf den Arthaus-Film oder auch den Dokumentarfilm<sup>2</sup>.

Auf der Basis des aktuellen Standes in Sachen Dramaturgie, versuche ich zu beweisen, dass für die Entwicklung einer Geschichte, also für das Vorankommen der Handlung, die Dialektik von besonderer Bedeutung ist. Und das nicht nur auf der Handlungsebene, sondern auch auf der Ebene der Struktur.

Heraklit schrieb einst „Der Streit ist der Vater aller Dinge“.<sup>3</sup> Ich will versuchen zu beweisen, dass das zumindest für die Dramaturgie gilt.

Um dies zu bewerkstelligen, werde ich zunächst bestimmte Prämissen setzen, also bestimmen, was ein populärer Film ist, was Dramaturgie ist und wie die Dramaturgie eines populären Films aussieht. Darauf werde ich den

---

<sup>1</sup> Roy Armes hat auf die Vernachlässigung der Dramaturgie in der Filmwissenschaft aufmerksam gemacht (Armes 1994, vii)

In der englisch- und französischsprachigen Theorie, ist der Begriff Dramaturgie nicht gebräuchlich.

<sup>2</sup> Auch, wenn es in beiden Fällen vermutlich nur begrenzt möglich ist.

<sup>3</sup> Heraklit, Fragmente B53

Begriff Dialektik klären und darstellen, wie sie angewendet wird. Dann werde ich versuchen zu zeigen, wie Dialektik auf den Film angewendet werden kann.

Bezüglich der Dramaturgie des populären Films, werde ich mich einerseits auf den aktuellen Stand der Filmtheorie berufen<sup>4</sup>. Zum anderen auch auf populäre Ratgeber, wobei ich mich hier die jeweiligen Standpunkte berufen werde, die von den meisten geteilt werden.

---

<sup>4</sup> Hauptsächlich auf David Bordwell und Jens Eder



## 2 Populärer oder Mainstream-Film

Jens Eder definiert den Mainstream-Film folgendermaßen:

*„Der populäre oder Mainstream-Film als Gattung umfasst alle Spielfilme, die durch die Verwendung konventioneller Mittel auf Popularität bei einem großen Publikum und auf kommerziellen Erfolg hin angelegt sind.“<sup>5</sup>*

Es ist damit klar, dass der Mainstream-Film ein großes Publikum ansprechen soll. Das muss aber nicht so sein. Man könnte – und das klingt beinahe Paradox – auch Filme, die an den Kinokassen gefloppt sind, als populär bezeichnen. Denn es geht bei der Bezeichnung „populär“ in diesem Zusammenhang, eher um die Intention und Machart, als um den tatsächlichen Erfolg, also die Popularität. „Populärer Film“ ist somit ein Gattungsbegriff.

Die Bezeichnung beschränkt sich bei Eder auf „fiktionale Filme des europäisch-amerikanischen Kulturkreises, und zwar auf solche der „abendfüllenden“ Länge von 90 bis 180 Minuten.“ Er gibt des Weiteren an, dass die Dramaturgie, die auf diese Filmgattung zutrifft, auch auf andere Werke zutreffen kann (z.B. Lehrfilme oder Dokumentarfilme). Diese fallen allerdings nicht unter den Gattungsbegriff des populären Films.<sup>6</sup>

Es gibt beim populären Film natürlich Elemente, die nicht zu der Geschichte, also zu dem, was oder wie erzählt wird, gehören. So z.B. „Stars“ die als Zugpferde an den Kinokassen dienen sollen oder bestimmte Spezialeffekte, mit denen der Film beworben wird. Auch bestimmte Musik könnte man dazu zählen, sowie bestimmte Vorgaben an Regie und Kamera<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> Vgl. Eder (2007) S. 9

<sup>6</sup> Hier sei angemerkt, dass man beim populären Film von Unterhaltungsfilmen redet. Eder widmet der Bestimmung dieses Begriffs ein Unterkapitel (Interesse und Unterhaltung). Er definiert den Unterhaltungsfilm, als ein Werk, bei dem der Zuschauer wenig kognitive Aufmerksamkeit investieren muss und dabei trotzdem maximalen „Gewinn“ erzielt. Vgl. Eder 2007 S.18ff

<sup>7</sup> Etwa, ob Einstellungen wiederholt werden dürfen, also, zweimal zu sehen sein dürfen oder wie lange eine Einstellung stehen darf.

Thematische Trends sind nach Eder ebenfalls ein Merkmal des populären Films. Filme, die an Erfahrungen anknüpfen, die ein großes Publikum teilt etwa, oder allgemeingültige Themen, wie etwa Geschichten vom Märchenprinzen.

Es gibt aber auch ein „Wie“, also eine bestimmte Art und Weise, wie eine Geschichte erzählt wird. Zwar gibt es keine Patentrezepte, aber bestimmte Handwerksregeln, die im populären Film typisch sind und die Produzenten erwarten. *„Die Anwendung dieser Muster und Regeln führt dazu, daß ein Film bestimmte Eigenschaften aufweist, eine bestimmte Figurenzeichnung, Erzählweise, Dramaturgie besitzt.“* ( Eder 2007 S.10)

Jens Eder zitiert den Filmpsychologen Ed S. Tan, der vorschlägt, *„sich hinsichtlich der Eigenschaften der populären Filmerzählung an den von David Bordwell herausgearbeiteten Merkmalen der „klassischen“ Erzählform (Classical Narration) zu orientieren.“* Um diese Merkmale und die Prinzipien der Classical Narration herauszuarbeiten, untersuchte David Bordwell, vor allem anhand des Hollywoodkinos zwischen 1917 und 1960, über 100 Filme hinsichtlich ihrer Struktur<sup>8</sup>. Er deutet allerdings mehrfach an<sup>9</sup>, dass diese Prinzipien auch heute noch gültig sind.

---

<sup>8</sup> Bordwell 1985 S.11f

<sup>9</sup> Z.B. in „Narration in the fiction film“ Bordwell 1985a S. 378 ff.

### 3 Dramaturgie

Zunächst muss einmal geklärt werden, was Dramaturgie eigentlich bedeutet. Es erweist sich nämlich als nicht gerade leicht, dem Begriff eine genaue, also eindeutige, Bedeutung zuzuordnen. Nach Eder kann sie einmal im Sinne der formalen Eigenschaften, also der Struktur, des Werkes verstanden werden, außerdem als Tätigkeit und schließlich als theoretische Beschäftigung eines Rezipienten vom Fach.<sup>10</sup>

Man könnte also sagen, dass Dramaturgie all diese Tätigkeiten (und Zustände, wie im Fall der Struktur) bezeichnet. Der Begriff ist also auf drei Ebenen gegliedert.

Ebene des Produzenten (also Autors)

Ebene des Werks (Struktur)

Ebene des Rezipienten (Theorie)

Eder hält, nach dieser Aufzählung, die mittlere Ebene, also die des Werks, für die bedeutendste. Er schließt:

*„Dramaturgie ist eine strukturelle Eigenschaft von Erzählungen.“<sup>11</sup>*

In dieser Analyse stimme ich Eder nur eingeschränkt zu. Ich teile seine Schlussfolgerung, also, dass Dramaturgie als Struktur die bedeutendste Ebene ist. Allerdings bin ich nicht sicher, ob die Ebenen so einfach voneinander getrennt analysiert werden können. Bietet doch die Ebene der Struktur immer auch Rückschlüsse auf die Ebene des Produzenten. Denn die bestehende Struktur, besteht ja nur, weil ein Produzent (Autor) bewusst bestimmte handwerkliche Mittel eingesetzt hat. Der Rezipient, der sich die Struktur ansieht, kann daraufhin Rückschlüsse zur Ebene des Produzenten ziehen. Schließlich fragt man sich bei der Rezeption der Struktur automatisch, warum ein bestimmtes Mittel (etwa ein Wendepunkt) an dieser bestimmten

---

<sup>10</sup> Vgl. Eder 2007 S. 11

<sup>11</sup> Vgl. Eder 2007 S.12

Stelle eingesetzt wurde. Die Ebenen wachsen bei der Analyse schnell wieder zusammen und der Begriff (Dramaturgie) wird wieder leicht undurchsichtig. Ich halte es für sinnvoller die ersten beiden Ebenen, also die des Produzenten und die der Struktur zusammenzufassen, da sie einander stark bedingen, also, getrennt voneinander nicht möglich sind. Ein Werk ohne Rezipienten ist dagegen denkbar<sup>12</sup>. Ich werde im Folgenden den Begriff Dramaturgie so verwenden, dass er hauptsächlich die Struktur eines Werkes bezeichnet, dabei aber auch Rückschlüsse auf die Dramaturgie als Tätigkeit zulassen.

### 3.1 Fabula und Sujet

Eine weitere wichtige Unterscheidung ist zwischen „Fabula“ und „Sujet“ zu unternehmen. „Fabula“ bezeichnet den chronologisch inhaltlichen Ablauf der Geschichte, so, wie ihn ein Zuschauer auf die Frage, was passiert ist, wiedergeben würde<sup>13</sup>. „Sujet“ bezeichnet die Abfolge der Ereignisse, wie sie in einer bestimmten Auswahl und Anordnung im Film vorliegt. Auf die Frage nach dem Sujet eines Films, müsste der Zuschauer also ein Sequenzprotokoll abliefern, in dem er beschreibt, in welcher Anordnung, was gezeigt wurde. Bordwell bezeichnet Dramaturgie als System und setzt es mit dem Begriff Sujet gleich. Eder tut ihm das nach, nimmt aber eine weitere Unterscheidung vor, nämlich die Unterscheidung zwischen Dramaturgie als type (Typus) und als Token (konkretem Vorkommnis)<sup>14</sup>. Würde er diese Unterscheidung nicht vornehmen, so wäre die Dramaturgie grundsätzlich an den Inhalt gebunden. Man könnte z.B. nicht sagen, dass zwei Filme die gleiche Dramaturgie haben. Nimmt man die Unterscheidung vor und verwendet

---

<sup>12</sup> Es sei denn, man bezeichnet den Autor selbst auch als Rezipienten. Wenn das der Fall ist, wären die Ebenen allerdings überhaupt nicht trennbar und man hätte wieder nur einen schwammigen Oberbegriff.

<sup>13</sup> Vgl. Eder 2007 S. 12

<sup>14</sup> Eder stützt sich dabei auf eine Darstellung von Wolfgang Künne in „Abstrakte Gegenstände“ 1983 S. 11f

man den Begriff Dramaturgie als type, ist dies wieder möglich. Als Typus, vergleicht Eders die Dramaturgie mit einer Gleichung mit Variablen. Ein Happy End z.B. wäre ein solcher Typus, der auf einen Actionfilm angewendet werden kann, wie auf eine Romantic-Comedy. „Harry und Sally“ hat, ebenso wie beispielsweise „Stirb Langsam“, ein Happy End.

## **3.2 Bilanz**

Dramaturgie ist als Typus zu verstehen. Damit ist sie ein System des Handlungsaufbaus einer Erzählung. Zusammengesetzt wird dieses System aus Ereignissen, bzw. Typen von Ereignissen, der erzählten Geschichte.

Die Dramaturgie des Mainstreamfilms ist als idealtypisches Handlungssystem des erfolgsorientierten Films zu verstehen, als ein charakteristischer Verbund von Ereignistypen (z.B. dem Höhepunkt) und den Relationen zwischen ihnen (z.B. der Steigerung).

## 4 Das Schema

### 4.1 Ratgeber

Ich erwähnte bereits in der Einleitung, dass ich mich ebenfalls auf diverse Drehbuchratgeber beziehen werde. Voraussetzung dafür, dass sie etwas beizutragen haben ist, dass die Erkenntnisse in ihnen sich mit der aktuellen Theorie decken und damit auch mit der Classical Narration. Dass dies der Fall ist, beschreibt Jens Eder. Zwischen Bordwells Analyse der Classical Narration und den Ratgebern herrscht weitgehend Einigkeit<sup>15</sup>. Eine weitere Voraussetzung ist, dass sich die verwendeten Ratgeber, weitgehend ähnlich sind. Dies ist ebenfalls der Fall. Es ist sogar so, dass sich Ratgeber oftmals aufeinander beziehen. So vergleicht Robert Mckee seine Erkenntnisse mit Linda Seger, Linda Seger mit Syd Field, Christopher Vogler mit Seger und Fields, Peter Hant mit Seger usf.<sup>16</sup>

Andrew Horton schrieb bereits 1992:

*“Everybody from writers to readers and from directors to producers goes to the same weekend seminars on ‘How to Create a Strong Script Structure’...and so...every script reads and sounds like every other script.”(Horton 1992 S. 12)*

Robert Mckee macht auf dieses Problem ebenfalls aufmerksam, indem er in „Story“ ein Unterkapitel darauf verwendet, wie man trotz der Ähnlichkeit der Struktur das Publikum unterhalten und überraschen kann. Er beschreibt es als den Kampf gegen das Klischee. Der Ausweg daraus, sei gründliche Recherche und klare Charakterentwicklung<sup>17</sup>.

Des Weiteren ist davon auszugehen, dass die Drehbuchratgeber erheblichen Einfluss ausüben. Hochschulkurse richten sich nach ihnen, genauso, wie Produzenten und Redakteure.

---

<sup>15</sup> Vgl. Eder 2007 S. 22

<sup>16</sup> Vgl. Mckee 2007, Seger 1987, Field 2005, Vogler 2007, Hant 1992

<sup>17</sup> Vgl. Mckee 2007 S. 80

## 4.2 Allgemeines Schema

Als allgemeine Form wird in den meisten Ratgebern die Drei-Akt-Struktur angegeben. Jene Struktur, die sich an Aristoteles Anfang-Mitte-Ende Prinzip anlehnt, welches dieser in der Poetik festlegte<sup>18</sup>. Das Problem dabei ist, dass man es theoretisch nicht als allgemeine Form bezeichnen kann, da es mehrere Variationen der Drei-Akt-Struktur gibt. Bordwell bezeichnet das allgemeine Schema als kanonisches Schema (oder kanonische Form)<sup>19</sup>

Das kanonische Schema soll, nach Bordwell, für die überwiegende Mehrheit von Geschichten aller Art und über die Jahrhunderte hinweg gelten. Selbst die Form von Alltagsanekdoten soll diesem Schema folgen.

Die drei Teile, also Anfang – Mitte – Ende setzen sich aus Exposition – Konfrontation – und Auflösung zusammen<sup>20</sup>. Nach Bordwells kanonischem Schema, ist dies bereits eine Vereinfachung. Bordwell stellt sein Schema in fünf Punkten dar:

1. Einführung des Settings und der Figuren,
2. Etablierung des Problems, das sich aus den Zielen der Figuren ergibt,
3. Versuche der Figuren, das Problem zu lösen,
4. Ergebnis der Lösungsversuche: die Auflösung des Problems und
5. Verfestigung der Auflösung; Ende und Ausklang der Geschichte.<sup>21</sup>

Die Vereinfachung auf drei Teile bietet sich allerdings an, da i.d.R. nur die Teile 1, 3 und 5 längere Zeit in Anspruch nehmen. Die Teile 2 und 4 werden i.d.R. als Punkte gesehen, was sich auch in ihrer Bezeichnung in den Ratgebern widerspiegelt, nämlich als Point of attack<sup>22</sup> und Höhepunkt. Nach Jens Eder verleiten die Begriffe dazu, eine falsche Vorstellung zu bekommen. Ein Höhepunkt ist nicht ein kurzer bestimmbarer Punkt in der Geschichte,

---

<sup>18</sup> Aristoteles, Poetik 1450b

<sup>19</sup> Bordwell 1985a S.35

<sup>20</sup> Eine Gliederung des Sujets, nicht der Fabula

<sup>21</sup> Vgl. Bordwell 1985a S.35

<sup>22</sup> Vgl. z.B. Egri 2003

sondern erstreckt sich über einen bestimmten Zeitraum.<sup>23</sup> Hier widerspreche ich, da ich der Ansicht bin, dass man den Höhepunkt doch eindeutig ausmachen kann. Manche Ratgeber sprechen statt von Höhepunkten oder Plot Points<sup>24</sup> von Wendepunkten (Turning Points). Die Bezeichnung liefert auch den Hinweis darauf, wie der Punkt auszumachen ist, nämlich dort, wo die Geschichte eine entscheidende Wendung erhält.

Das kanonische Schema von Anfang – Mitte – Ende, also die Dreiteilung ist mehrfach verschiedentlich variiert worden. Jens Eder gibt einen Überblick darüber.<sup>25</sup> Ich will nur kurz ein paar Beispiele nennen. So gibt es z.B. eine psychologische Deutung, mit der Teilung Problem – Lösungsversuche – Lösung und eine strukturalistische Teilung in Gleichgewicht - Ungleichgewicht – Gleichgewicht. Am interessantesten dürfte wohl die Eingliederung von Campbells Prinzip der Heldenfahrt oder Heldenreise in das Schema, durch Christopher Vogler sein. Die Teilung erfolgt in Aufbruch des Helden – Initiation – Rückkehr.

Das Prinzip der Geschichte als Initiation impliziert, dass der „Held“, wie es bei Vogler heißt, eine Läuterung erfährt bzw. eine Entwicklung durchmacht. Vogler lehnt seine Heldenreise an Joseph Campbells Mythenforschung an, welcher wiederum seine Grundannahmen von C.G. Jung übernahm. Jens Eder gibt an, dass es beliebt sei, auf Campbell bzw. Vogler hinzuweisen, wenn es um die Universalität von Geschichten bzw. von der kanonischen Struktur geht.<sup>26</sup>

Die Schwäche von Vogler ist allerdings, dass er seine Theorie der 12 Schritte direkt mit vorhandenen Theorien der Drei-Akt-Struktur vergleicht, was also zu einem Zirkelschluss führt.<sup>27</sup> Voglers Überlegungen sind zwar interessant, in der Theorie aber nicht wirklich zu gebrauchen.

Jens Eder folgert daraus:

*„Der Vielfalt theoretischer Interpretationen des kanonischen Story-Schemas entspricht die Bedeutung, die ihm beigemessen wird... Die Drehbuchratge-*

---

<sup>23</sup> Vgl. Eder 2007 S. 26

<sup>24</sup> Vgl. Field 2005

<sup>25</sup> Vgl. Eder 2007 S. 26

<sup>26</sup> Vgl. Vogler 2007 und Campbell 1999

<sup>27</sup> Vgl. Eder 2007 S. 28



*ber beanspruchen für das Modell in seiner allgemeinen Form historische Universalität und medienübergreifende Gültigkeit: Jede (gute) Geschichte entspricht angeblich in ihrem Aufbau dem Schema“. (Eder 2007 S. 28)*

David Bordwell bezeichnet die Dreiteilung als „Schablonen Schema“ und als das grundlegende und meist verbreitete Modell zur Strukturierung dramatischer Geschichten. Den Universalitätsanspruch von Vogler lehnt er ab. Er beschränkt sich auf den westlichen Kulturkreis, wobei er die Idee eines Kulturübergreifenden Schemas auch nicht komplett verwirft.<sup>28</sup>

Nach Eder wird das „Schablonen Schema“ (er nennt es „Erzählschablone“) vom Rezipienten angewendet um die Geschichte zu gliedern und Erwartungshaltungen aufzubauen. Er schreibt:

*„Er (der Rezipient) erwartet z.B. Ereignisse, deren kausaler und zeitlicher Zusammenhang sich feststellen läßt. Eine große Rolle für den Schwierigkeitsgrad des Verstehens spielt auch, ob und zu welchem Zeitpunkt das Ziel des Protagonisten in der Geschichte etabliert wird: Erzählungen, die das Ziel erst am Ende oder gar nicht präsentieren, werden schwerer verstanden und erinnert. Auf der Basis des Schemas versucht der Rezipient zudem, fehlende Ereignisse und Kausalzusammenhänge zu ergänzen.“ (Eder 2007 S.28f)*

---

<sup>28</sup> Bordwell 1985a S.35

## 5 Einzelne Merkmale des populären Films

Jens Eder ist in seiner Analyse auf mehrere Merkmale des populären Films gekommen, die nun wiedergegeben werden sollen.

Ich werde zunächst die Merkmale wiedergeben, welche meiner Ansicht nach, nach Erklärung verlangen. Danach diejenigen, die keine Erklärung verlangen bzw. an dieser Stelle nicht wichtig sind. Diese dann in der Reihenfolge, wie sie bei Eder auftreten. Die zu erläuternden, werde ich voranstellen.

### 5.1 Nur eine Geschichte

*„Der populäre Film erzählt nur eine einzige Geschichte.“ (Eder 2007 S. 32)*

Der populäre Film erzählt nur eine einzige Geschichte. Dies ist notwendig, damit die Geschichte nach der Drei-Akt-Struktur strukturiert sein kann. Nach vielen Drehbuchratgebern wird in der Geschichte eine bestimmte Prämisse etabliert, die dann durch die Geschichte (also, ihren Ausgang) bewiesen werden soll. Dies ist nur sinnvoll, wenn es nur eine Geschichte gibt.

Ausnahmen zu diesem Prinzip, wie etwa Pulp Fiction beweisen, nach Eder, dass auch innovative Brüche mit den Strukturen Erfolg haben können.<sup>29</sup>

Dass nur eine Geschichte erzählt wird, erleichtert auch dem Zuschauer die „Arbeit“. Er muss sich nur auf eine Handlung konzentrieren und dabei auf wenige Hauptfiguren.

### 5.2 Filmübergreifende Bögen

*„Das Sujet des populären Films setzt mit Ereignissen der Problemstellung ein und spannt über Ereignisse, die Problem-Lösungsversuche sind, einen Bogen bis zur Auflösung des Problems am Filmende.“ (Eder 2007 S. 35)*

---

<sup>29</sup> Christopher Vogler behauptet in „Die Odyssee des Drehbuchschreibens“, dass die Handlung von Pulp Fiction sich in seinem Schema der Heldenreise darstellen ließe. Im Anhang zu seinem Buch unternimmt er den Versuch einer Eingliederung, welcher aber nur bedingt erfolgreich ist. Vgl. Vogler 2005 Anhang

Im populären Film wird zu Beginn eine zentrale Frage gestellt, die im gesamten Film bestehen bleibt und am Ende gelöst wird. Das ist dasselbe Prinzip, wie mit der Prämisse. Ähnlich dazu folgt bei Eder:

### 5.3 Zentrales Problem und spezifische Frage

*„Beim populären Film steht innerhalb der ersten Teile des Sujets ein Ereignis, das auf der Handlungsebene ein zentrales, klar erkennbares Problem für die Hauptfigur(en) und zugleich auf der Rezeptionsebene eine zentrale und spezifische Frage beim Zuschauer aufwirft. Frage und Problem werden durch einen anderen Ereignistyp am Ende des Sujets zugleich beantwortet bzw. gelöst.“*

### 5.4 Spannungsfrage

*„Der die zentrale Frage auslösende Ereignistyp ist so beschaffen, daß beim Zuschauer nicht eine in die Vergangenheit der Fabula gerichtete Neugierfrage, sondern eine in die Zukunft gerichtete Spannungsfrage entsteht.“  
(Eder 2007 S. 42)*

Zum Verständnis muss geklärt werden, dass Eder sich hauptsächlich auf die Dreiteilung von Bordwell und Carroll auf der Rezeptionsebene beruft. Nämlich Frage – Hypothesen (teilweise falsche Antworten) – Antwort. Danach stellt sich am Anfang des Films eine Makrofrage<sup>30</sup>, wie etwa „wird der Held gewinnen?“, „Wird das Paar zusammenfinden?“, welche am Ende, nach diversen Versuchen, beantwortet wird. Noel Carroll nennt dieses Prinzip des Frage – Antwort Erzählens „erotetic narration“. Er hält dies für das herausragende Merkmal des populären Films.<sup>31</sup>

Innerhalb des übergreifenden Frage-Antwort-Bogens der Makrofrage können im Film kleinere Bögen von Fragen und Antworten auftauchen, die aber in irgendeiner Art von Beziehung zur zentralen Frage stehen müssen. Die Fragen dieser kleineren Bögen sind in der Regel spezifischer als die zentrale

---

<sup>30</sup> Eder verwendet die Begriffe Makrofrage, spezifische Frage und zentrale Frage synonym. Bei Bordwell und Carroll heißt es Makrofrage.

<sup>31</sup> Vgl. Carroll 1988 S. 170-181)

Frage. Innerhalb der kleineren Bögen sind auch die einzelnen Ereignisse durch Frage-Antwort-Beziehungen untereinander verbunden.

Der Hinweis auf die Spannungsfrage als Makrofrage bzw. zentrale Frage, impliziert bereits, dass es neben der Spannungsfrage noch einen anderen Typus gibt, nämlich die Neugierfrage. Diese wird vor allem in Kriminalfilmen angewendet, wenn die Frage nach dem „Wie?“ gestellt wird. Natürlich werden in Kriminalfilmen auch Spannungsfragen gestellt (wie etwa, „Wird der Detektiv den Fall lösen?“), was verdeutlicht, dass i.d.R. beide Fragetypen Anwendung finden. Neugierfragen richten sich dabei meist in die Vergangenheit und Spannungsfragen in die Zukunft. Eine Geschichte in der eine Neugierfrage den Platz der Makrofrage einnimmt, nennt man analytisches Drama (im Gegensatz zum Konfliktdrama).

Natürlich gibt es mehrere Möglichkeiten dieses Prinzip zu variieren. Man kann eine unklare Frage stellen, man kann die Antwort offen lassen oder eine Antwort geben, die interpretierbar ist (z.B. „war alles nur ein Traum?“), man kann mehrere Antworten geben, wie etwa in *Rashomon* oder man kann die Handlung zirkulär abschließen, wie etwa in *Lost Highway* oder *12 Monkeys*. Für den populären Film gilt allerdings: Eine klare Spannungsfrage (als Makrofrage) und eine Antwort.

## 5.5 Subplot

*„Der populäre Film enthält neben dem Haupthandlungsstrang mindestens einen Subplot, der ebenfalls nach dem kanonischen Story-Schema aufgebaut ist“ (Eder 2007 S. 44)*

Linda Seger behauptet, dass beinahe alle Filme einen Subplot haben und dieser oft aus einer Liebesgeschichte besteht.<sup>32</sup> Dies deckt sich mit David Bordwells Analyse, nach der von 100 Filmen, die er analysiert hat, 95 einen Subplot mit einer Liebesgeschichte hatten.<sup>33</sup> Die Handlung des Subplots

---

<sup>32</sup> Seger 1987 S. 27f

<sup>33</sup> Vgl. Bordwell 1985a S. 16

muss sich dabei auf die Ereignisse des Hauptplots beziehen, da ansonsten die Einheit der Geschichte nicht gewährleistet ist (sonst hätte man zwei Geschichten).

Linda Seger gibt des Weiteren an, dass der Subplot meistens dazu genutzt wird, das eigentliche Thema zu vermitteln.<sup>34</sup> Robert Mckee äußert sich ähnlich.<sup>35</sup> Der Subplot bietet, nach Eder, folgende Möglichkeiten:

- 1. Durch einen Subplot können Charaktere vertieft und Inhalte vermittelt werden.*
- 2. Der Subplot bietet darüber hinaus die Gelegenheit zur vergleichenden Gegenüberstellung, zur Parallelisierung und Kontrastierung von Figuren und Ereignissen.*
- 3. Ein Wechsel zwischen Plot und Subplot ermöglicht es, unterschiedliche Emotionen aufeinander folgen zu lassen und dem Zuschauer dadurch Abwechslung zu verschaffen.*
- 4. Wie der Haupthandlungsstrang enthält auch der Subplot Höhepunkte und Entspannungsphasen. Dies gibt dem Autor größere Flexibilität in der Handlungsgestaltung, weil er die unterschiedlichen Phasen gezielt zur Steuerung des Zuschauerinteresses einsetzen kann: Die Wirkung der Plot-Höhepunkte wird durch zugeordnete Subplot-Höhepunkte verstärkt; Abschnitte, in denen im Haupthandlungsstrang wenig geschieht, können durch aktions- und emotionsreiche Phasen des Subplot interessanter gestaltet werden. (Eder 2007 S. 44f)*

## **5.6 Exposition**

- 1. Die Exposition steht in konzentrierter, knapper Form direkt am Anfang des Films. Figuren, Ort und Zeit der Handlung werden so schnell wie möglich etabliert. (Eder 2007 S. 48)*

---

<sup>34</sup> Vgl. Seger 1987 S. 26f

<sup>35</sup> Vgl. Mckee 2007 S. 246

2. Die Exposition ist dem point of attack im Sujet des populären Films entweder vorangestellt (präliminäre Exposition), oder sie wird durch ihn selbst geleistet (simultane Exposition), wenn die Geschichte in medias res beginnt. (Eder 2007 S. 49)

3. Falls die Handlung nicht in medias res einsetzt, beginnt der populäre Film mit einem „hook“, d.h. mit einer Sequenz, die einen besonders starken emotionalen und sinnlichen Eindruck auf den Zuschauer machen soll. (Eder 2007 S. 50)

Als „Exposition“ bezeichnet Eder die Ereignisse des Films, die hauptsächlich dazu da sind, dem Zuschauer Informationen über Ort, Zeit und Figuren zu vermitteln. Außerdem soll sie ihm Orientierung für die Basis und das Verständnis der Handlung und ihres Hauptkonfliktes geben. Damit ist Exposition nicht nur eine Frage der Dramaturgie, sondern auch der Inszenierung.

Als *simultane Exposition*, bezeichnet Eder eine Handlung die in medias res beginnt, als deren Exposition mit dem point of attack<sup>36</sup> zusammenfällt. Die *präliminäre Exposition* ist hingegen der klassische Aufbau, bei dem zuerst Figuren, Ort und Zeit vorgestellt werden und dann der point of attack einsetzt. Die *präliminäre Exposition* beginnt, nach Eder, mit einem „hook“.<sup>37</sup>

Des Weiteren muss zwischen Exposition und Set-Up unterschieden werden. Set-up bezeichnet den Aufbau der Geschichte zu Beginn. Exposition kann auch im Verlauf der Geschichte erfolgen, indem z.B. Informationen über Figuren erst später bekannt werden, was eigentlich Bestandteil der Exposition wäre.

---

<sup>36</sup> Erklärung folgt

<sup>37</sup> Vgl. Eder 2007 S.48ff

## 5.7 Point of attack

*Das Ereignis, welches das zentrale Problem der Hauptfigur aufwirft, ruft beim Zuschauer auch die zentrale Frage des Films hervor (point of attack). Die zentrale Frage des Zuschauers hat das zentrale Problem des Protagonisten zum Inhalt. (Eder 2007 S. 54)*

*Der point of attack folgt im populären Film entweder auf eine präliminäre Exposition oder steht direkt am Anfang des Films. In je-dem Fall wird er dargestellt. (Eder 2007 S. 55)*

Mit point of attack ist das auslösende Ereignis gemeint, dass die Eigentliche Handlung, also den eigentlichen Konflikt einführt. Eder differenziert dabei zwischen:

- 1. Ereignissen, die das zentrale Problem verursachen,*
- 2. Ereignissen, in denen sich die Hauptfigur entscheidet, einen Lösungsversuch zu unternehmen, und dadurch ein klares Ziel faßt,*
- 3. Ereignissen, die beim Zuschauer die zentrale Frage des Films hervorrufen. (Vgl. Eder 2007 S.54)*

Nach Eder muss ein point of attack, um als point of attack zu gelten, mindestens die Punkte 2 und 3 verwirklichen. In den Drehbuchratgebern wird die Frage nach dem point of attack (oder auch „auslösendes Ereignis“, „auslösendes Moment“, „inciting incident“, „Ruf zum Abenteuer“<sup>38</sup>...) stark unterschiedlich dargestellt. Die meisten Ratgeber verlangen, dass Regel 1 erfüllt wird, also das Verursachen des zentralen Problems.<sup>39</sup> Des Weiteren verlangen, so Eder, die meisten Ratgeber, dass der point of attack eine Spannungsfrage aufwirft, die entweder mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden kann.<sup>40</sup>

Zu den Feldern Exposition und point of attack sei angemerkt, dass es genrespezifische Besonderheiten gibt. Im Horrorfilm lassen sich gewisse Dinge

---

<sup>38</sup> Bei Vogler bzw. Campbell

<sup>39</sup> Vogler stellt hier die Ausnahme dar.

<sup>40</sup> Vgl. Eder 2007 S. 54f

vorausahnen und müssen theoretisch nicht erzählt werden. Genauso kennt der Zuschauer i.d.R. den Trailer des Films bzw. weiß, worauf er sich einlässt.

## 5.8 Weitere

Im Folgenden nun weitere Merkmale von Eder in der Reihenfolge, wie sie in seinem Buch vorkommen. Entweder bedürfen sie keiner genaueren Erläuterung oder sie sind in diesem Fall nicht von besonderer Relevanz. Einige Merkmale, habe ich aus dieser Auflistung ausgenommen, da sie später von besonderer Wichtigkeit sind. Ich werde sie nach dem Abschnitt über die Dialektik vorstellen und im Kontext beschreiben.

*Die Auflösung des zentralen Problems und die Beantwortung der zentralen Zuschauerfrage finden kurz vor Ende des Films, im vor-letzten größeren Handlungsabschnitt seines Sujets statt. (Eder 2007 S. 58)*

*Alle wesentlichen Probleme der Figuren eines populären Films sind an seinem Ende entschieden, alle wesentlichen Fragen der Zuschauer beantwortet. (Eder 2007 S. 59)*

*Die letzte Szene des populären Films zeigt einen nach der Auflösung des Problems erreichten Ruhezustand, in dem das Ergebnis der Auflösung bekräftigt wird. (Eder 2007 S. 60)*

*Auflösung und Ausklang des populären Films bestätigen die Zuschauererwartungen, die in der Exposition geweckt wurden. (Eder 2007 S. 61)*

*Typisch für den populären Film ist ein happy end. (Eder 2007 S. 61)*

*Die Geschichte des populären Films unterliegt figurenzentrierter Kausalität: Die dargestellten Ereignisse sind in überwiegender Mehrzahl menschliche Handlungen; d.h. sie werden von den Figuren verursacht. (Eder 2007 S. 67/68)*

*Im populären Film spielen nichtpersonale Ursachen keine wesentliche Rolle (Ausnahmen: in personalisierter Form oder als Auslöser am Anfang der Geschichte). (Eder 2007 S. 68)*



*Der populäre Film hat in der Regel nur eine einzige Erzählebene; er verzichtet auf eine Erzählfigur, als deren Schilderung die dargestellte Handlung aufgefaßt wird. (Eder 2007 S. 71)*

*Die Ereignisse im Sujet des populären Films besitzen vorwiegend eine Funktion für die Entwicklung des Haupthandlungsstranges; Anforderungen des Realismus, der Entwicklung intertextueller Beziehungen und der Ästhetik werden mit der Handlungsfunktion kombiniert und treten in ihrer Bedeutung hinter dieser zurück. Das wichtigste Kriterium für die Aufnahme eines Ereignisses ins Sujet ist beim populären Film, daß es zu Entwicklung und Verständnis des zentralen dargestellten Problemlösungsunternehmens der Hauptfiguren beiträgt. (Eder 2007 S. 74)*

*Im Sujet des populären Films sind die Ereignisse hinsichtlich ihres Wirkungspotentials so angeordnet, daß sich eine gleichmäßige Steigerung in kognitiver, emotionaler und sinnlicher Hinsicht ergibt, die durch ein in jeder Hinsicht intensivstes Höhepunkt-Ereignis abgeschlossen wird, das gleichzeitig das zentrale Problem auflöst und die zentrale Frage beantwortet. (Eder 2007 S. 78)*

*Das Sujet des populären Films enthält eine oder mehrere deadlines. (Eder 2007 S. 79)*

*Das Sujet des populären Films läßt sich nach inhaltlichen Kriterien in durchschnittlich 24 Sequenzen gliedern. Diese Sequenzen sind in überwiegender Mehrzahl Szenen und hängen kausal und durch Frage-Antwort-Beziehungen eng zusammen. (Eder 2007 S. 81)*

*Die Mikrodramaturgie der Szene ist bis auf ihren offenen Schluß analog zur Makrodramaturgie des gesamten Sujets. (Eder 2007 S. 82)*

*Im Sujet des populären Films sind die Ereignisse hinsichtlich ihres Wirkungspotentials so angeordnet, daß sich eine gleichmäßige Steigerung in kognitiver, emotionaler und sinnlicher Hinsicht ergibt, die durch ein in jeder Hinsicht intensivstes Höhepunkt-Ereignis abgeschlossen wird, das gleichzeitig das zentrale Problem auflöst und die zentrale Frage beantwortet. (Eder 2007 S. 78)*

*Das Sujet des populären Films enthält eine oder mehrere deadlines. (Eder 2007 S. 79)*

*Die Mikrodramaturgie der Szene ist bis auf ihren offenen Schluß analog zur Makrodramaturgie des gesamten Sujets. (Eder 2007 S. 82)*

## 6 Dialektik

Der Begriff Dialektik kommt aus dem griechischen. Lateinisiert bedeutet der Begriff (ars) dialectica – „Die Kunst der Gesprächsführung“. Das dtv-Lexikon definiert Dialektik als „*Die Kunst der scharfsinnigen Gesprächsführung, bes. der wissenschaftl. Auseinandersetzung.*“ Durch die Begriffsbestimmung wird bereits deutlich, dass die Dialektik sich mit Sprache auseinandersetzt und nicht mit Gegenständen.

Die Dialektik als wissenschaftliche Methode zu beschreiben fällt schwer, ohne die Namen der jeweiligen Verfasser verschiedener dialektischer Schulen zu nennen.

*"Die Dialektik ist nämlich von zwei ganz bestimmten Autoren entwickelt worden - als ihr höchstpersönliches Werk. An ihrer Person hängt, mit ihnen steht und fällt die Dialektik. (...). Denn der Tatbestand Dialektik hängt unmittelbar an ihren sprachlichen Formulierungen, ohne deren genaue Beachtung die Zusammenhänge verfälscht werden."*<sup>41</sup>

Die Namen dieser beiden Autoren sind Georg Wilhelm Friederich Hegel als Vorreiter der idealistischen und Karl Heinrich Marx als Begründer der materialistischen Dialektik. Redet man von Dialektik im modernen Sinn, redet man meistens von Hegels Dialektik.<sup>42</sup>

### 6.1 Die Dialektik bei Hegel

Der Dialektiker, der für unser heutiges Verständnis von Dialektik am meisten von Bedeutung ist, war Georg Willhelm Friedrich Hegel.<sup>43</sup> Wie bereits erwähnt, gilt Hegel als Vorreiter der idealistischen Dialektik. Ich werde nun die dialektische Methode genauer erläutern.

---

<sup>41</sup> Seiffert (1996 S. 278)

<sup>42</sup> Vgl. Popper 1965 S. 2f

<sup>43</sup> Ich lasse Kant aus, da seine transzendente Dialektik mit dem heutigen Dialektikbegriff nur indirekt zu tun hat.

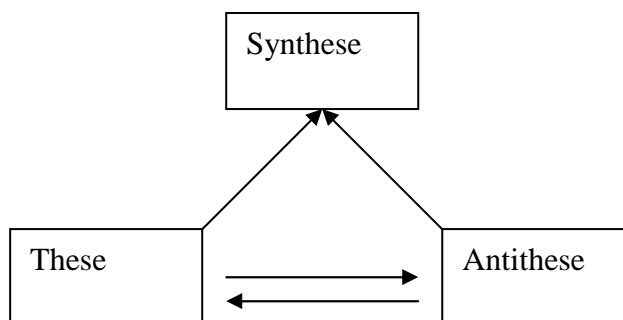
## 6.1.1 Die Methode

Mittels der dialektischen Methode wird versucht, im Denken oder in der Diskussion mit anderen aus gegensätzlichen Aussagen einen Erkenntnisfortschritt zu erzielen. Herkömmlicherweise beinhaltet die Dialektik also drei Schritte:

1. These: Aussage, Behauptung
2. Antithese: Negation der Aussage/Behauptung
3. Synthese: Aufhebung des Gegensatzes

Auch diese Bezeichnungen unterstreichen noch einmal die Tatsache, dass Dialektik mit Aussagen zu tun hat, da das griechische Thesis wörtlich übersetzt "Setzung" und im philosophischen Sprachgebrauch "Satz, Aussage" bedeutet.<sup>44</sup>

Darstellen lässt sich die Methode in einem einfachen Schema ( Die sog. dialektische Triade):



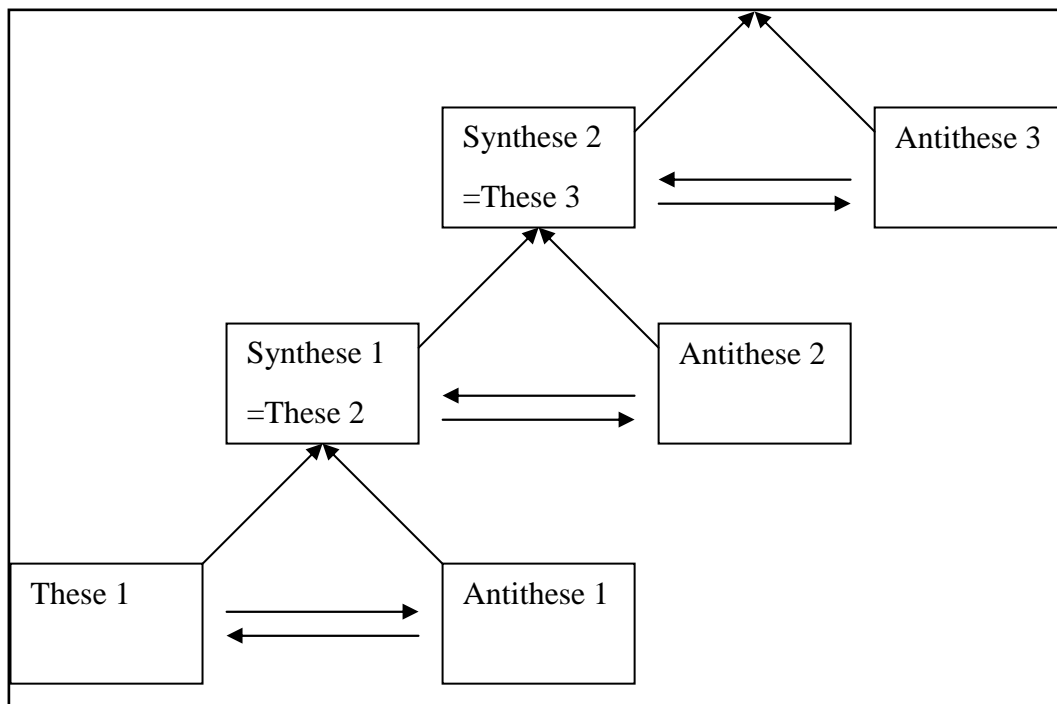
---

<sup>44</sup> Horn/Rapp 2002 S. 103

Nach Hegel bringt eine These notwendigerweise eine Antithese hervor. Eine klar formulierte Aussage verlangt also nach dem Gegenstück; dem, was die Aussage/Behauptung nicht ist. Durch die Aufhebung<sup>45</sup>, geht aus den entgegen gesetzten Polen dann die Synthese hervor.

Damit ist das dialektische Denken noch nicht beendet. Die, aus der These und Antithese hervorgegangene, Synthese, stellt ebenfalls wieder eine These dar, die direkt eine Antithese hervorbringt. Daraus entsteht eine neue Synthese und so fort.

Darstellen lässt sich dies folgendermaßen:



Beendet wird dieser Vorgang dadurch, dass irgendwann eine Synthese zustande kommt, die keine Negation, also keine Antithese, mehr zulässt. Dies

<sup>45</sup> Aufhebung ist ein zentraler Begriff in Hegels Philosophie. Er verwendete den Begriff in vier Bedeutungen, nämlich reduzieren, negieren, bewahren und erheben (auf höheres Niveau empor). Von dieser Vieldeutigkeit macht Hegel „regen Gebrauch“ Vgl. Popper 1965 S.3

würde Hegel dann als „Idee“ bezeichnen, angelehnt an Platons Ideenlehre. Hegel ging davon aus, dass es ein „Ding an sich“ gibt. Also, ein Seiendes, dass nicht an ein Subjekt geknüpft ist. Das also unabhängig davon existiert, ob ein Subjekt es wahrnimmt<sup>46</sup>. Diesem Ding an sich versuchte Hegel nun sich mittels Dialektik zu nähern.<sup>47</sup>

Karl Popper geht auf den Widerspruch in der Lehre der Dialektiker genauer ein. Er führt aus, dass man entweder die Prämisse „Jede These bringt aus sich selbst eine Antithese (Antithese setzt Popper mit Kritik gleich) hervor.“ akzeptiert, die für eine Dialektik notwendig ist oder man gibt an, dass dem nicht so ist, um letztendlich zu einem Stillstand zu kommen (also der Idee). Wenn nicht, so Popper, müsste man mit Widersprüchen in der Logik leben, aus der Dialektik also ein völlig neues Logiksystem aufbauen. Er führt dann den Beweis, dass das nicht möglich ist.<sup>48</sup>

## 6.2 Trial and error und Dialektik

Karl Popper setzt in „Was ist Dialektik“ die Dialektik mit der sog. Trial and error-Methode in Beziehung. Trial and error bedeutet soviel wie, ausprobieren, scheitern, wieder probieren usf., bis man eine Lösung für sein Problem hat. Nach Popper finden nach diesem Prinzip auch die Anpassungsprozesse in der Natur statt, wobei der Erfolg davon abhängt, wie viele Versuche (trials) man hat.<sup>49</sup>

Die trial and error – Methode wird erst „Methode“ genannt, wenn man sie bewusst anwendet. Unbewusst, so Popper, wendet man sie sowieso immer an.<sup>50</sup> Als Methode, etwa in der Wissenschaft, sieht es so aus, dass ein Wissenschaftler, sagen wir ein Naturwissenschaftler sich mit einem Problem konfrontiert sieht (etwa einem unbekannten Phänomen). Er stellt eine Hypo-

---

<sup>46</sup> Das „Ding an sich“ ging aus der Philosophie Kants hervor

<sup>47</sup> Anzenbacher, 1992; S. 64

<sup>48</sup> Vgl. Popper 1965 S.4ff

<sup>49</sup> Vgl. Popper 1965 S. 1

<sup>50</sup> Vgl. Popper 1965 S. 2

these auf, die das Problem lösen soll (zunächst für sich, in Gedanken, dann öffentlich) zur Diskussion. Nun wird die Hypothese getestet und kritisiert. Erweist sich die Hypothese als falsch, wird sie verworfen und eine neue Hypothese muss aufgestellt werden.

Popper bringt die Trial and error – Methode dann mit der Dialektik in Zusammenhang. Dabei ist die Hypothese (trial) die These, die Kritik bzw. das Testen die Antithese. Es fällt auf, dass es bei trial and error keine Synthese zu geben scheint. Die These scheint einfach wegzufallen. Dies ist allerdings nur ein Fehlschluss, wie Popper zeigt. Ist die Hypothese nicht völlig willkürlich gewählt, so wird sich in ihr zumindest ein Element befinden, welches es Wert ist, bewahrt zu werden, bzw. das von der Antithese (Kritik/Test) nicht widerlegt wird. Selbst wenn die These komplett widerlegt wird, würde man von der Antithese (also von den Tests/ der Kritik) Erkenntnisse gewinnen, die man vor dem Aufstellen der These nicht erwartet hätte. Dasjenige Element der These, das es Wert ist bewahrt zu werden, wird also nun zur Synthese, wie im dialektischen Modell von Hegel dargestellt.<sup>51</sup> Diese Synthese könnte nun, um im Bild der Wissenschaft zu bleiben, zu einem eigenen Untersuchungsgegenstand werden und folglich seine Antithese hervorbringen (wie es Hegels Dialektik verlangen würde) oder es könnte zu einem Teil einer komplexeren neuen Hypothese werden (die dann wieder ihre Antithese (Kritik/Test) hervorbringen würde). In der Dialektik müsste man ersteres erwarten. Die Synthese ist, nach Hegel, nur ein Produkt aus These und Antithese. I.d.R. sieht es aber so aus, dass die Synthese, wie etwa im Fall des Wissenschaftlers, aus mehr besteht, als nur dem, was von der Hypothese übrig geblieben ist. Neue Ideen, die nicht auf vorherige Entwicklungsstufen zurückzuführen sind, werden in der Synthese enthalten sein.

Es stellen sich aber noch andere Probleme heraus. Z.B. den von Hegel (und auch folgenden Dialektikern) gerne gebrauchten Begriff „hervorbringen“. Es heißt z.B., „Die These bringt ihre Antithese hervor“. Dabei ist das so natürlich nicht richtig. Eine kritische Attitüde bringt eine Antithese hervor.

---

<sup>51</sup> Vgl. Popper 1965 S. 3f

Sollte diese fehlen, wird keine Antithese „hervorgebracht“<sup>52</sup> Auch weist Popper darauf hin, dass es sich beim „Kampf von These und Antithese, der die Synthese hervorbringt“, eigentlich um einen Kampf des Denkens handelt, da das Denken neue Ideen hervorbringen muss.<sup>53</sup>

## 6.3 Bilanz

Popper gesteht der Dialektik zu, dass sie äußerst fruchtbar ist - er redet sogar davon, dass Widersprüche die Triebfeder jeglichen Fortschritts seien. Er verneint allerdings den Anspruch einiger Dialektiker, die sagen, dass Widersprüche nicht vermieden werden sollten bzw. nicht vermieden werden können. Eine solche Aussage verstoße gegen das „Gesetz vom ausgeschlossenen Widerspruch“, das besagt, dass zwei kontradiktorische Aussagen nicht beide zugleich wahr sein können.<sup>54</sup>

Der Anspruch der Dialektiker impliziert, dass es sich bei der Dialektik nicht nur um einen Teilbereich der Logik handelt, sondern um eine eigenständige Logik selbst. Popper verwendet seinen Essay darauf zu beweisen, dass dem nicht so ist.<sup>55</sup>

Die Kraft der Dialektik, so Popper, liegt darin, dass wir die Widersprüche nicht dulden, den Widerspruch zwischen These und Antithese nicht akzeptieren. Wir würden uns automatisch nach neuen Ansichten umschaun, die keine Widersprüche beinhalten, daher habe die Dialektik eine solche Triebkraft.<sup>56</sup>

Im Folgenden soll die Dialektik mit der Dramaturgie des populären Films zusammengebracht werden. Im Fall der Dialektik werde ich mich hauptsächlich auf das Modell von Hegel beziehen.

---

<sup>52</sup> Ich werde den Begriff „hervorbringen“ trotzdem weiter verwenden.

<sup>53</sup> Vgl. Popper 1965 S. 5

<sup>54</sup> „Da, falls zwei kontradiktorische Aussagen zugelassen werden, jede beliebige Aussage zugelassen werden muss“ Popper 1965 S. 7

<sup>55</sup> Vgl. Popper 1965 S. 5f

<sup>56</sup> Popper 1965 S. 6f



## 7 Kausalität in der Dramaturgie

### 7.1 Konflikt

Wie ich bereits unter dem Punkt „Merkmale der populären Dramaturgie“ erwähnte, habe ich an dieser Stelle einige Merkmale vorenthalten. Ich will nun ihre Erwähnung nachholen. Sie befassen sich alle mit der Kausalität in der Dramaturgie, die Jens Eder als elementaren Gegenstand der populären Dramaturgie betrachtet.

*Die Auflösung des populären Films ist ein Ereignis, das sich kausal aus den Handlungen der Hauptfigur im Widerspiel mit der antagonistischen Kraft ergibt und nicht durch einen deus ex machina. (Eder 2007 S. 59)*

*Die Anordnung der Ereignisse im Sujet des populären Films folgt prinzipiell ihrer kausalchronologischen Aufeinanderfolge in der Fabula. (Eder 2007 S. 62)*

*Analogien und Kontraste zwischen Ereignissen, Figuren, Ort und Zeit der Handlung spielen im populären Film keine wesentliche Rolle für den Aufbau des Sujets; dieser richtet sich vorwiegend nach den Erfordernissen der Darstellung linearer Kausalbeziehungen. (Eder 2007 S. 70)*

Auch David Bordwell konstatiert, dass im Drehbuch die Ereignisse an einer linearen Kausalkette angeordnet sind.<sup>57</sup> Beide Autoren hinterfragen diese Behauptung nicht. So beruft sich Eder in seiner Behauptung, dass die Ereignisse kausal aufeinander folgen, einmal auf Bordwell und zum anderen auf Linda Seger<sup>58</sup>. Als Abweichung von der kausalchronologischen Aufeinanderfolge, sieht Eder zum einen das Deus ex machina<sup>59</sup> und zum anderen sog.

---

<sup>57</sup> Vgl. Bordwell 1985 S.18

<sup>58</sup> Vgl. Eder 2007 S. 62

<sup>59</sup> Eder definiert Deus ex machina als „...ein Ereignis, das weder vom Protagonisten noch von der antagonistischen Kraft verursacht wurde, und das der Zuschauer aufgrund der dargestellten Ereignisse nicht hypothetisch in Betracht ziehen konnte“ (Vgl. Eder 2007 S. 58).

Flashbacks, die in die auf Ereignisse in der Vergangenheit weisen. Man könnte Eder darin Recht geben, allerdings fällt in einer seiner Formulierungen eine gewisse Ungenauigkeit, wenn nicht sogar ein Widerspruch auf. Er schreibt, dass sich die Auflösung des Films *„kausal aus den Handlungen der Hauptfigur im Widerspiel mit der antagonistischen Kraft“*, ergibt. Eder widerspricht sich an dieser Stelle, da er bereits vorher den Konflikt, den er an dieser Stelle Widerspiel nennt, erklärt. Eder legt dar, dass ein Konflikt voraussetzt, dass mindestens zwei Parteien aneinander geraten und entgegengesetzte Ziele verfolgen. Er meint, dass dies allerdings nur von höheren Lebewesen geleistet werden kann, also Wesen, die eigene Interessen haben und diese verfolgen können<sup>60</sup>. Außerdem weist er darauf hin, dass die meisten Drehbuchratgeber von einer „antagonistischen Kraft“ reden<sup>61</sup>. So etwa Peter Hant:

*„Der materielle Konflikt der Geschichte entsteht dadurch, daß der Protagonist, indem er auf sein äußeres Ziel zugeht, auf Widerstände stößt. Er begegnet einer antagonistischen Kraft, die seinen Bemühungen entgegengesetzt ist (Hant 1992, S. 65)“*

Eder plädiert deshalb dafür, den Begriff „Konflikt“ durch „Problem“ zu ersetzen. Schließlich könnte auch ein Erdbeben zu einem Problem führen, welchem sich der Protagonist annehmen muss. Dieses wäre aber kein höheres Wesen, also ist der Begriff „Konflikt“ nicht zutreffend. Des Weiteren impliziere die Bezeichnung „Problem“ ein Ziel auf einer Seite (Eder meint damit die Seite des Protagonisten). Die antagonistische Kraft könnte Ziellos sein.<sup>62</sup>

Wichtiger ist, was dieser Erklärung folgt. Eder erklärt, dass relativ zu Beginn des Films (am point of attack) ein Problem entsteht, welches einen Bogen bis zum Ende des Films (bis zur Auflösung) spannt.

*„Kurz: Der populäre Film schildert einen abgeschlossenen Problemlösungsprozeß in einer bestimmten Reihenfolge.“ (Eder 2007 S. 35)*

---

<sup>60</sup> Vgl. Eder 2007 S. 33

<sup>61</sup> Vgl. etwa Hant 1992 oder Mckee 2009

<sup>62</sup> Vgl. Eder 2007 S. 34 f

Direkt darauf konstatiert Eder:

*„Ohne Ziele gibt es kein Problem. Wenn Figuren fatalistisch durchs Leben treiben, kommen keine Problemlösungsprozesse in Gang.“ (Eder 2007 S. 35)*

Zusammengefasst sagt Eder also, dass es einen Hauptkonflikt gibt (bzw. ein Hauptproblem), welcher sich über den ganzen Film zieht. Angetrieben wird der Protagonist dadurch, dass er ein Ziel erreichen möchte. Dabei muss man festhalten, dass das Ziel zusammen mit dem Konflikt (bzw. Problem) in Erscheinung tritt. Eder erwähnt dies nicht explizit, aber anders kann es keinen Sinn machen. Wäre das Ziel vor dem Konflikt vorhanden, hätte der Protagonist es längst erreichen können. Mit anderen Worten, der Konflikt bestimmt das Ziel. Ohne eintretenden Konflikt oder in Eders Worten, ein auftretendes Problem, würde sich kein Ziel ergeben. Beide Punkte bedingen einander.<sup>63</sup>

Wenn Eder also an anderer Stelle schreibt, dass sich die Auflösung des Films *„kausal aus den Handlungen der Hauptfigur im Widerspiel mit der antagonistischen Kraft“*, ergibt, dann impliziert er damit eine Kausalität, die vorhanden ist, während (wie nebenbei) ein Konflikt stattfindet. Er etablierte allerdings vorher, dass der populäre Film einen Problemlösungsprozess schildert. Mit anderen Worten, ohne Problem (Konflikt) gibt es keinen Film. Robert Mckee geht in seinem Ratgeber so weit, dass er schreibt, dass jede Szene, die keinen Konflikt beinhaltet, aus dem Drehbuch gestrichen werden sollte, da sie nicht dramatisiert.<sup>64</sup> Alle Drehbuchratgeber äußern sich in diesem Punkt eindeutig. Peter Hant schreibt z.B.:

*„Die menschliche Eigenart, auf Konflikte mit erhöhter Aufmerksamkeit und emotionaler Beteiligung zu reagieren, macht sich der Dramatiker zunutze.*

---

<sup>63</sup> Ich nehme an, dass Eder diesen Punkt nicht herausstellt, da er nicht zwischen Ziel und Bedürfnis einer Figur unterscheidet. Unter den Drehbuchratgebern stellt Robert Mckee diesen Unterschied wohl am deutlichsten heraus (Vgl. Mckee 2009). Um ein Beispiel zu nennen: In *Krieg der Sterne* ergibt sich das Ziel von Luke Skywalker aus dem Problem. Er will Prinzessin Leia retten. Sein Bedürfnis stellt sich allerdings schon vorher heraus, wenn er sagt, dass er gerne zu den Sternen fliegen, also, Pilot sein möchte.

<sup>64</sup> Vgl. Mckee 2009 S. 228ff

*Er macht einen Konflikt zum Inhalt seiner Geschichte und kann damit der Aufmerksamkeit seiner Zuschauer sicher sein“ (Hant 1992, S. 64).*

Man kann also festhalten, dass der Konflikt, der eigentliche Grund dafür ist, dass sich die Handlung in eine bestimmte Richtung bewegt. Mckee schreibt:

*„Nichts bewegt sich in einer Story voran, außer durch Konflikt.“*

Und

*„...der Konflikt ist für das Story-Erzählen, was der Klang für die Musik ist.“ Mckee 2009 S. 228)*

Am Point of attack wird ein Konflikt bzw. Problem, etabliert, dass zur Auflösung hin, gelöst wird. Die kausale Folge der Ereignisse, ergibt sich aus den Problemstellungen und ihren jeweiligen Lösungen.

## **7.2 Das Prinzip der Kausalität**

So sehr Eder und auch durchweg alle Drehbuchratgeber die Bedeutung des Konflikts betonen, so sehr bestehen sie auch auf die Kausalität. Eder schreibt:

*„ Am Anfang steht die erste Ursache, am Ende die letzte Wirkung einer Kausalkette.“ (Eder 2007 S. 61)*

Des Weiteren konstatiert er, unter Bezugnahme auf Linda Seger, dass eine Szene, die nächste, kausal hervorruft. Wie dies aussehen soll, erklärt er nicht weiter.

Er beruft sich allerdings auf David Bordwell, welcher die Kausalität so beschrieb:

Nach Bordwell besteht eine Szene aus 2 Phasen. Der Exposition und der Entwicklung. In der Exposition werden Zeit, Ort und Figuren etabliert. Die Entwicklungsphase greift eine (oder sogar mehrere) Kausalkette einer vorherigen Szene auf und beendet sie oder entwickelt sie weiter. Bordwell schreibt, dass eine Szene, eine Kausalkette von einer vorherigen Szene „erben“ würde. Außerdem wird in der Entwicklungsphase mindestens eine

neue Kausalkette entwickelt, die in einer folgenden Szene beendet wird usf.<sup>65</sup> Nach Bordwell besteht in der Entwicklung der neuen Kausalkette (also in dem Hervorrufen einer neuen Ursache) der Übergang zur nächsten Szene. Bordwell vergleicht die Verkettung von Szenen mit dem Dominoeffekt.

Noel Carroll sieht erneut in seinem Frage – Modell die Verbindung der Szenen. Nach ihm sind die Szenen in dem Sinne verbunden, dass in einer Szene eine Frage aufgeworfen wird, auf welche sich die folgende Szene bezieht. Dort kann sie dann beantwortet werden und eine neue Frage kann hervorgerufen werden usf. Allerdings gesteht sich Carroll ein, dass dies eine eher schwache Verbindung zwischen den Szenen ist. Als alleiniges Merkmal kann das Frage – Modell nicht gelten. Auch Carroll muss sich auf die direktere Kausalität berufen.<sup>66</sup>

Beide Prinzipien haben offensichtliche Schwächen. Carroll gesteht die Schwäche seines Modells. Eine Frage und die Zuschauererwartung einer Antwort kann nicht das alleinige Merkmal der Verbindung zweier Szenen sein. Es ist zu indirekt.

Die größte Schwäche in Bordwells Modell ist, dass es willkürlich ist. Die neue Ursache, die Bordwell für die Folgeszene verlangt, kann, mehr oder weniger, frei gewählt werden. Er grenzt die Möglichkeiten nicht ein. Allein Kausalität kann nicht Szene für Szene hervorbringen und dann einen Höhepunkt hervorrufen und schließlich zur Auflösung führen. Wäre Kausalität das einzige Element, das von einer Szene zur anderen führt, müsste ein Film mehrere Stunden dauern, bis man zufällig über eine Auflösung stolpert. Eder hat aber bereits angeführt, dass ein populärer Film zwischen 90 und 180 Minuten dauert, dass er einen Hauptkonflikt (eine Hauptfrage) hat, auf dessen Auflösung er sich zu bewegt und dass die Ereignisse durch ein intensives Höhepunktereignis aufgelöst werden. Der Konflikt muss also intensiviert werden. Die schlichte Verbindung von Szenen durch Kausalität vermag dies nicht zu leisten bzw. zu erklären.

---

<sup>65</sup> Vgl. Bordwell 1985 S. 64f

<sup>66</sup> Vgl. Carroll 1988 S. 172

Bei diesem Punkt ist es nun auch schwierig, die Ebene des Werks von der Ebene des Produzenten sauber zu trennen. Man kann natürlich anführen, dass das Prinzip der Kausalität zwar für einen Produzenten (also Autor) nicht ausreicht, um etwa auf einen Höhepunkt zu zuarbeiten und einwenden, dass man sich bei dieser Betrachtung doch auf die Ebene des Werks konzentrieren muss, wobei hier, die Kausalität als Regel ausreichend sein könnte. Meiner Ansicht nach ist sie es allerdings nicht. Wenn man nämlich nur die Ebene des Werks betrachtet, werden bestimmte Entwicklungen im Sujet, wie Steigerungen, Höhepunkte usf. zu Mysterien. Wie sollte es dazu kommen, sind die einzelnen Szenen doch lediglich kausal von A nach B miteinander verbunden? Man könnte dann zwar sagen, dass der Autor bestimmte aufgestellte Regeln befolgt hat. Das wäre aber wieder ein Rückschluss auf den Autor. Selbst wenn man diesen Rückschluss zulassen sollte, stellt sich dann die Frage, warum es überhaupt zu Steigerungen usf. kommen sollte? Würde man sich damit begnügen, dass Szenen eben kausal miteinander verbunden sind und ein Merkmal des populären Films nun Mal bei Minute 85<sup>67</sup> einen Höhepunkt verlangt, würde das Sujet nicht unglaublich werden?

Hier tut sich eine Lücke in der Analyse auf. Ich schlage daher, zum Füllen dieser Lücke, eine andere Methode, als die kausale, vor, nämlich die dialektische. Diese gewährt weiterhin Linearität und sogar eine gewisse Form der Kausalität, außerdem sorgt sie aber noch für Steigerungen, welche Höhepunkte natürlich entwickeln und die Handlung dramatisieren.

---

<sup>67</sup> Nach Eder der 2. Plot-Point Vgl. Eder 2007 S.88

## 8 Dialektik in der Dramaturgie

Lajos Egri zieht in „Dramatisches Schreiben“ eine Parallele zwischen der Dialektik und der Charakterentwicklung in einem dramatischen Stück. Unter der Prämisse ein Stück schreiben zu wollen, in dem eine junge Frau aus gutem Haus in die Prostitution gerät, entwickelt Egri zunächst den Charakter einer jungen Frau, bei der diese Entwicklung möglich wäre.

Er entwickelt den Charakter einer jungen Frau, die in einer Kleinstadt aufgewachsen ist und das spießige Leben dort satt hat. Ihr großer Traum ist es Tänzerin zu werden. Ihre Eltern haben allerdings das spießige Leben, das sie so sehr verabscheut, für sie vorgesehen. Sie erwarten, dass sie ihren High School Abschluss macht, sich eine gewisse Selbstständigkeit erarbeitet und dann heiratet und Kinder bekommt. Irene, so der Name der jungen Frau, kann sich aber kaum etwas schlimmeres vorstellen und entschließt sich deshalb von Zuhause auszureißen und nach New York zu gehen, um dort, so der Plan, Tänzerin zu werden.<sup>68</sup>

Egri schreibt nun:

Die These lautet: Ihre Eltern wollen, dass sie ihren Abschluss macht und heiratet.

Die Antithese lautet: Irene möchte nicht heiraten und unbedingt Tänzerin werden.

Die Synthese lautet: Irene läuft davon und landet schließlich auf der Straße.<sup>69</sup>

Die Darstellung dieser Ereignisfolge in einem dialektischen Schema macht durchaus Sinn. Allerdings könnte man es genauso gut in einem kausalen Schema darstellen. Zwar stellt Egri eine Konfliktsituation dar, was Eder in seiner Beschreibung der Exposition nicht tut, aber er unterlässt es, die Entwicklung zu einem point of attack darzustellen. Letztendlich stellt die Be-

---

<sup>68</sup> Vgl. Egri 2003 S. 75ff

<sup>69</sup> Vgl. Egri 2003 S.82f

schreibung Egris die Grundsituation einer jungen Frau dar, aus deren Folge (kausal) sie von Zuhause wegläuft. Weil der Konflikt besteht, läuft Irene davon.

Ich will zunächst aber einen anderen Punkt bei Egri untersuchen, der der dialektischen Methode näher kommt<sup>70</sup>. Was ich meine ist sein Standpunkt die Geschichte Anhand einer Prämisse aufzubauen. Nach Egri verlangt jedes dramatische Stück nach einer Prämisse<sup>71</sup>.

Eine Prämisse, nach Egri, besteht lediglich aus einem kurzen Satz, der einen Wandel beschreibt. Etwa „Egoismus führt zu Verlust von Freundschaften“ oder „Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein“<sup>72</sup>. „Skrupelloser Ehrgeiz führt zum eigenen Untergang“ wäre etwa die Prämisse von Shakespeares MacBeth. Das Stück, das um diese Prämisse herum geschrieben wird, dient also zur Beweisführung. Die eigentliche Handlung, also das, was passiert, ist „lediglich“ dazu da, um die vorher postulierte Prämisse zu beweisen. Der Beweis findet dann in der Auflösung statt.

Hier wird, wie ich finde, die dialektische Idee deutlich. Die Prämisse dient aber nicht als These, sondern als das, worauf These und Antithese zuarbeiten. Die Prämisse beschreibt sozusagen den Moment der Aufhebung. Bei Eder entspricht die Prämisse der zentralen Frage. Der Unterschied ist, dass Eder eine Ja/Nein Frage fordert, die klar beantwortet wird. Man kann allerdings Egris Prämissen leicht in eine solche Frage umformulieren. Außerdem richtet sich Egris Modell explizit an den potenziellen Autoren, was den Unterschied in der Darstellung ebenfalls verdeutlicht.

Neben Egri schlägt auch Robert McKee ein sehr ähnliches Modell vor. Er nennt es „Idee vs. Konter-Idee“. McKees Modell ist dem von Egri recht ähnlich. Er formuliert ebenfalls eine Prämisse um die es in dem Drehbuch gehen soll und teilt sie dann in zwei Teile. Die Idee und die Konter-Idee. Die Idee, die sich am Ende durchsetzt wird dann zur „beherrschenden Idee“, also der Idee und ihrer Begründung. Er gibt das Beispiel eines Kriminal-

---

<sup>70</sup> Egri verwendet in diesem Zusammenhang allerdings nicht den Begriff der Dialektik.

<sup>71</sup> Vgl. Egri 2003 S. 19ff

<sup>72</sup> Beispiele aus Egris „Dramatisches Schreiben“ Vgl. Egri 2003 S. 27ff



films. Zu Beginn wird man meist mit einem Verbrechen konfrontiert (also, in medias res). Dies repräsentiert die Konter-Idee „Verbrechen zahlt sich aus“. Dann wird i.d.R. der Detektiv vorgestellt, der die Ermittlungen aufnimmt. Dies stellt die Idee dar. „Verbrechen zahlt sich nicht aus“. Dann wird der Detektiv in die Irre geführt, sucht womöglich nach der falschen Person oder wird sabotiert (Konter-Idee). Daraufhin löst er aber ein Problem und nimmt wieder die richtige Fährte auf (Idee). Die Verbrecher nehmen dann vielleicht den Detektiv gefangen oder stellen ihm eine Falle, in die er hinein tappt (Konter-Idee). Der Detektiv entkommt aber und nimmt wieder die Verfolgung auf (Idee) usw.<sup>73</sup>

Mckees Modell ist offensichtlich dialektisch. Man vertausche lediglich Idee und Konter-Idee mit These und Antithese. Was Mckee „beherrschende Idee“ nennt, ist die Synthese. Mit Egris Modell der Prämisse und ihrer Beweisführung verhält es sich letztendlich genauso. Man muss bei Egri lediglich die Prämisse aufteilen, sodass sie in zwei einfachen Behauptungen formuliert werden können und man kann Mckees Modell anwenden. Genauso, kann man umgekehrt verfahren. Der Unterschied ist lediglich, dass das, was Mckee „beherrschende Idee“ nennt, bei Egri die Prämisse ausmacht. Konkretisiert man Mckees „Idee“, also im obigen Beispiel „Verbrechen lohnt sich nicht“ kommt man zu dem, was Eder zentrale Frage nennt. Man könnte z.B. die zentrale Frage „Wird der Detektiv den Mörder finden und verhaften?“ formulieren.

Ich denke, dass ich nun zeigen konnte, dass der dialektische Ansatz in der populären Dramaturgie vorhanden ist. Nun muss geprüft werden, ob der Ansatz letztlich verloren geht oder ob er sich hält. Widerspricht er den Merkmalen der Dramaturgie oder ist die Dialektik ein Bestandteil von ihr?

---

<sup>73</sup> Vgl. Mckee 2009 S.139f

## 9 Dialektik als Merkmal der populären Dramaturgie

### 9.1 Antagonismus

Elementar für alles, was sich, übertragen auf die Dramaturgie, dialektisch nennen will, ist der Antagonismus. Den Begriff Antagonismus übernehme ich von Robert Mckee, der ihn als „...*Summe aller Kräfte, die sich dem Wollen und dem Wunsch der Figur in den Weg stellen*“ beschreibt<sup>74</sup>. Jens Eder redet von „antagonistischen Kräften“ und meint damit dasselbe. Auf die Dialektik übertragen, müsste der Protagonist, bzw. seine Handlungen, als These zu bezeichnen sein und der jeweilige Antagonismus als Antithese. Mit anderen Worten: Der Antagonismus muss die Negation des Protagonisten oder dessen Handlungen sein. Dazu ist es notwendig, dass der Antagonismus, zumindest teilweise, personifiziert ist und dass der Protagonist und der Antagonismus, in Konfliktsituationen, einen bestimmten Wert vertreten. Der Antagonismus muss personifiziert sein, da ein „Ding“, also ein Etwas, ohne Absichten und Interessen, nichts negieren kann, es sei denn, es steht in einem bestimmten Kontext<sup>75</sup>. Ebenso müssen bestimmte Werte vertreten werden, damit sich etwas negieren kann. Person A kann nicht die Negation von Person B sein. Die Werte/Handlungen, die Person A vertritt, können aber durch die von Person B vertretenen Werte/Handlungen negiert werden.

Dass der Antagonismus personifiziert dargestellt wird, deckt sich mit den Merkmalen der populären Dramaturgie. David Bordwell konstatiert, dass in der classical narration, Ereignisse einen personalen Ursprung haben. Er nennt dies „character – centered causality“, also „figurenzentrierte Kausalität“. Ereignisse können zwar nichtpersonale Ursachen haben, etwa natürliche Ursachen, wie Erdbeben oder schlicht Zufälle, charakteristisch für die klassische Erzählung und damit auch den populären Film, sind aber personale Ursachen<sup>76</sup>. Jens Eder übernimmt dies und ergänzt dazu, dass es sich dabei meistens um nur einen Verursacher handelt.

---

<sup>74</sup> Vgl. Mckee 2009 S.340

<sup>75</sup> Ein Feuer z.B. das gelegt wurde, kann sehr wohl als Negation wirken.

<sup>76</sup> Vgl. Bordwell 1985 S. 13ff

*„Im Paradigma der klassischen Narration herrscht Mono- oder zumindest Oligokausalität, es gibt selten mehr als eine klar identifizierbare (Haupt-) Ursache.“ (Eder 2007 S. 66)*

Und

*„Der Zuschauer will nicht nur, daß der Held gewinnt, er wünscht dies umso mehr, als er auch hofft, daß der Schurke verliert. Durch einen zielbewußten, intelligenten Gegner wird die Auseinandersetzung spannender und weniger leicht vorhersehbar. Deshalb sind „Konflikt-Filme“ häufiger als bloße „Problem-Filme“.“ Eder 2007 S.*

Das bedeutet, dass im populären Film auch der Antagonismus hauptsächlich figurenzentriert ist, also, von einer Person, ausgeht<sup>77</sup>. Nun stellt sich aber schnell die Frage, wie es denn nun mit den anderen möglichen Antagonismen aussieht. Jens Eder schreibt über die antagonistische Kraft:

*„Bei dieser Kraft kann es sich um Menschen, Tiere, Geister und Aliens handeln, aber auch um die „schwarze Seite“ der Hauptfigur (ein innerer Konflikt wie in Wall Street) oder um Vulkane (Volcano) und Wirbelstürme (Twister)“ Eder 2007 S.33*

Leider hält sich Eder ansonsten sehr zurück mit der Beschreibung des Antagonismus. Auch David Bordwell widmet dem Antagonismus wenig Aufmerksamkeit. Es stellt sich die Frage, ob etwa eine Naturgewalt, die sich dem Protagonisten in den Weg stellt, als Antagonismus im Sinne einer Antithese gelten kann. Dies wäre möglich, wenn die jeweilige Naturgewalt, also ihr auftreten, mit einem bestimmten Wert in Zusammenhang steht. Dieses Prinzip lässt sich mit Robert Mckees Idee vs. Konter-Idee Modell erklären. So, wie es bei Eder das Modell der zentralen Frage gibt, die in mehrere kleinere Fragen und Antworten gegliedert ist, so lässt sich auch Mckees Modell in kleinere Ideen und Konter-Ideen zerlegen. Anstatt, wie bei Eder oder Bordwell (auch Carroll), jede Szene mit einer Frage zu betreten, betritt

---

<sup>77</sup> Nach Eder ist der Grund für die figurenzentrierte Kausalität die bessere Möglichkeit zur Empathie. *„Das dramaturgische Merkmal der figurenzentrierten Kausalität bildet (...) eine Grundvoraussetzung für ein Filmerleben des Zuschauers, das wesentlich durch das Empfinden empathischer Gefühle mit dieser Hauptfigur geprägt ist: In Zufälle und Naturkatastrophen kann man sich schwerlich einfühlen“ Eder 2007 S.69*

man nach Mckee jede Szene mit einem Wert. Und zwar entweder im Positiven oder im Negativen. Der Wert könnte z.B. „Gerechtigkeit“ sein. Er könnte aber auch Ordnung sein<sup>78</sup>. Eben das, was dem Charakter als wichtig gilt und was in Form einer Idee formuliert werden kann. Es ist nun nicht schwierig, sich vorzustellen, wie ein Wirbelsturm etwa, die Antithese zu dem Wert der Ordnung darstellt. Dabei ist aber zu beachten, dass der Antagonismus Wirbelsturm, mit der zentralen Frage, bzw. der Prämisse, in Mckees Fall, übereinstimmt, also keine Abweichung von ihr ist. Jens Eder weist darauf hin, dass es im Film Twister so scheint, als wären die Stürme Personen, die bewusst auf die Handlung der Figuren reagieren und dass Naturgewalten in populären Filme oft personalisiert werden.<sup>79</sup>

Die Argumentation von Werten, die jeder Szene bzw. jeder These und Antithese beigemessen werden können, steht zugegebenermaßen eher auf wackeligen Beinen. Ich werde sie allerdings vorerst als Prämisse akzeptieren und im Folgenden betrachten, was davon zu halten ist.

## 9.2 Dialektik der Struktur

Wenn wir die vorige Prämisse akzeptieren, ergibt sich folgendes Bild:

In der populären Dramaturgie wird eine zentrale Frage aufgeworfen, welche in der Auflösung beantwortet wird. Des Weiteren werden mehrere konkretere Fragen (Spannungs- und Neugierfragen) aufgeworfen, die von Szene zu Szene beantwortet werden. Die Fragen können aufgeteilt werden in Idee und Konter-Idee (Also etwa, „schafft der Protagonist es oder nicht?“). Die Idee steht damit für die These, die Konter-Idee für die Antithese. Die Beantwortung der Frage, also die beherrschende Idee, stellt die Synthese dar.

Soweit die Theorie. In diesem Fall muss unbedingt noch einmal über die Szene gesprochen werden. Eder gibt als Merkmal an:

*„Die Mikrodramaturgie der Szene ist bis auf ihren offenen Schluß analog zur der Makrodramaturgie des gesamten Sujets.“ (Eder 2007 S. 82)*

---

<sup>78</sup> Mckee 2009 S. 196 ff

<sup>79</sup> Vgl. Eder 2007 S. 34

Das bedeutet, dass, wenn die Dramaturgie dialektisch ist, man es Anhand der einzelnen Szene untersuchen kann. Unter dem Punkt „7.2 Das Prinzip der Kausalität“ ging ich bereits auf die Merkmale der Szene ein. Nach Bordwell sah sie so aus, dass die Szene von der vorherigen Szene etwas „erbt“ (eine Kausalkette/Frage), welches sie dann in der Szene aufgreift und abschließt, wobei sie eine neue Kausalkette/Frage aufwirft. Er erklärte dies also kausal. Ich möchte hier ansetzen und es dialektisch erklären, denn genau dieser Gedanke drängt sich auf. Nehmen wir als Beispiel die erste Szene des Films, da hier noch nichts „geerbt“ wurde. In der Exposition (der Einfachheit wegen, gehe ich nicht von einer in medias res Geschichte aus) wird das Setting aufgebaut. I.d.R. wird der Protagonist vorgestellt und bereits mit einem Problem konfrontiert. Wir hätten also eine These (den Protagonisten und das, was er tut) und eine Antithese (das erste Problem, das auftaucht). Aus dieser Konfrontation wird sich irgendetwas ergeben. Wenn der Protagonist das Problem beheben kann, allerdings nicht viel. Der Zustand wäre dann derselbe, wie vor dem Auftauchen des Problems. Es ist also notwendig, dass der Protagonist das Problem nicht beheben kann oder zumindest nur teilweise. In diesen beiden Fällen würden wir das dialektische Schema erfüllen. Wir hätten These und Antithese aus denen eine Synthese entsteht, die wiederum, da das Problem nicht komplett gelöst ist, zu einer neuen These wird. Das Modell verdichtet sich noch, wenn man annimmt, dass der Antagonismus ebenfalls zum größten Teil aus einem handelnden, denkenden bzw. entscheidenden Wesen besteht. Dann gelten für ihn dieselben Regeln. Er vertritt eine These und der Protagonist die Antithese dazu usf. Alle Merkmale, wie sie Bordwell fordert sind erfüllt. Die folgende Szene „erbt“ etwas, nämlich eine Frage in Form von These und Antithese (denn jede These bringt ihre Antithese hervor), die Frage wird beantwortet und eine neue Frage für die nächste Szene gestellt.

Auf den ersten Blick, wirkt dieses Prinzip logisch. Zwei Fragen drängen sich allerdings auf. 1. Wie kommt die Aufhebung zustande? Und 2. Warum nicht Trial and error?

### **9.2.1 Trial and error in der Dramaturgie**

Beide Fragen hängen offensichtlich miteinander zusammen. Die Trial and error Methode scheint gut auf das, was der Protagonist tut, anwendbar zu sein. Er sieht sich mit einem Problem konfrontiert, versucht es zu lösen, scheitert, versucht es erneut usw. Wie bereits erwähnt hat die trial and error Methode allerdings einen Schwachpunkt im Gegensatz zur Dialektik. Die Dialektik behält Teile der alten Hypothese. Man muss keine komplett neue Hypothese aufstellen, sondern behält die Teile, die nicht widerlegt wurden. So jedenfalls im wissenschaftlichen Bereich. Übertragen wir die trial and error Methode auf die Dramaturgie, würde es so aussehen, dass, um das Beispiel des Detektivs noch einmal zu benutzen, ein Detektiv sich mit einem Mordfall konfrontiert sieht, den Gärtner am Tatort mit blutigen Handschuhen erwischt und auf dessen Erklärung, dass er gerade Erdbeeren gegessen hat, sich einen neuen Verdächtigen sucht. Der Protagonist, der ein Ziel verfolgt, müsste jedes Mal, wenn er auch nur teilweise scheitert, eine neue Strategie entwickeln, um sein Ziel zu erreichen. Selbstverständlich tut er das nicht. Dies würde nicht nur der Linearität widersprechen, es wäre außerdem unlogisch.

Die Frage nach der Aufhebung bleibt allerdings.

### **9.2.2 Die Aufhebung in der Dramaturgie**

Wenn man nach der Aufhebung fragt, darf man nicht nur die Aufhebung in der Szene betrachten, sondern muss auch weiter zu dem gehen, was man allgemein als Höhepunkt bezeichnet.

Die wichtigsten Punkte, die Jens Eder, angelehnt an Peter Hant, heranzieht, um einen Höhepunkt herbeizuführen sind:

Der Konflikt ist „stärker als der vorangegangene“. Für die Figuren steht bei ihren Handlungen mehr auf dem Spiel. Außergewöhnliche Situationen und besonders gefährliche Gegner bieten zudem die Gelegenheit zu spektakulären Effekten, die Emotionen und Sinne schon für sich genommen stärker ansprechen.

Reduktion der Entscheidungsmöglichkeiten. Der Zuschauer kann weniger Hypothesen aufstellen, über das, was passieren könnte. Die Entweder-Oder Spannung steigt.

Der Held wird schwächer. Die Wahrscheinlichkeit, dass er gewinnt sinkt. Die Spannung steigt.<sup>80</sup>

Die ersten beiden Punkte erklären sich in der Dialektik. Dass der Konflikt stärker wird ergibt sich daraus, dass die Thesen und Antithesen „aufeinander zu bewegen“. Die Handlung des Protagonisten, die These also, wird zur Antithese des personifizierten Antagonismus, dessen These wieder zur Antithese des Protagonisten wird. Mit der Synthese gehen beide sozusagen einen Schritt aufeinander zu. Mit der nächsten These nimmt der Protagonist dem Antagonisten<sup>81</sup> (und umgekehrt) Handlungsmöglichkeiten, die er vorher noch gehabt hätte. Der Konflikt wird dadurch intensiver, dass Protagonist und Antagonist sich gegenseitig die Antithesen bilden und dass diese, immer konkretere Form annehmen. Im Höhepunkt wird sich schließlich eine Synthese bilden, die keine Antithese mehr zulässt, da die zentrale Frage entschieden, also einer der beiden „besiegt“ ist.

Der zweite Punkt ergibt sich logisch aus dem ersten. Der dritte Punkt ergibt sich nicht notwendig, kann also als zusätzliches Merkmal betrachtet werden, dass nicht direkt mit der Dialektik zusammenhängt. Es wäre schließlich auch denkbar, dass der Antagonist zum Höhepunkt hin schwächer wird. Dies wäre aber der Spannung abträglich und wird deshalb vermieden. Dialektisch ist dies nicht zu begründen.

---

<sup>80</sup> Vgl. Eder 2007 S. 77

<sup>81</sup> Ich verwende der Einfachheit halber die personifizierte Form

### 9.2.2.1 In der Szene

Die Frage nach dem Zustandekommen des Höhepunktes ist eine Frage der Makro-Dramaturgie. Die Frage nach der Aufhebung ist aber auch eine Frage der Mikro-Dramaturgie, also der, der einzelnen Szene. Anhand dessen, was als Szene definiert wurde, ergibt sich, dass es in jeder Szene eine Aufhebung geben muss, da jede Szene eine Synthese hervorbringen soll, die in der Folgeszene als These fungiert. Man könnte sich nun an Eders Merkmal halten, das besagt:

*„Die Mikrodramaturgie der Szene ist bis auf ihren offenen Schluß analog zur der Makrodramaturgie des gesamten Sujets.“ (Eder 2007 S. 82)*

Demnach könnte man sich mit den Erklärungen des vorigen Unterkapitels zufrieden geben. So einfach ist es aber nicht. Erst muss noch geklärt werden, wie es überhaupt zu der Aufhebung kommt, also, wie sie zustande kommt. Eder sagt, dass eine Szene endet, wenn die Frage, die in ihr behandelt wird, beantwortet ist. Dialektisch bedeutet das, dass wir die Frage in das Idee vs. Konter-Idee Modell teilen und dialektisch gegenüberstellen. Nehmen wir als Beispiel eine Kampfszene. Zwei Personen, Protagonist und Antagonist kämpfen gegeneinander. Nach dem dialektischen Modell sähe es so aus, dass sie eine Weile kämpfen, dann einer aufgibt oder K.O. geht und der andere somit die Frage beantwortet, also die Synthese herbeigeführt hat. Das klingt nicht nur tendenziell langweilig, sondern das ist es auch. I.d.R. sieht es doch so aus, dass wir den Kampf verfolgen, dann liegt der Protagonist am Boden und der Antagonist versucht auf ihn einzutreten. Der Protagonist kann aber gerade noch ausweichen und schafft es den Antagonisten auszuhebeln. Dieser schnellst aber sofort wieder nach oben und schmeißt den Antagonisten nieder, wobei er sich auf ihn wirft. Auf ihm liegend, versucht er den Protagonisten zu würgen usw.

Mit anderen Worten, man hat nicht nur These, Antithese und Synthese, sondern man hat diese Folge mehrere Male. Angenommen die Szene beginnt damit, dass sich der Protagonist auf ein Ziel zu bewegt (These). Plötzlich stellt sich ihm der Antagonist in den Weg (Antithese). Er läuft auf den Protagonisten zu und stößt ihn zu Boden (Synthese). Und so setzt es sich fort, wie oben bereits beschrieben. Robert McKee nennt diese Folge von Wert-



veränderungen „Beats“. Es stellt das hin und her innerhalb einer Szene dar, welches den Wert, der auf dem Spiel steht vom Positiven ins Negative rückt und umgekehrt. Dies geschieht in immer konkreterer Weise, bis die Szene, also der Wert, entschieden ist<sup>82</sup>. Wie kommt man nun aus dieser Situation heraus? Wenn These, Antithese und Synthese ständig aufeinander folgen, was passiert dann eigentlich bei der Aufhebung?

Jens Eder beschreibt eine Lösung nicht in seinen Merkmalen, die allerdings in allen Ratgeberbüchern vorkommt<sup>83</sup>, sodass dies als ein Versäumnis von ihm zu bezeichnen ist. Das Prinzip des set-up und pay-off<sup>84</sup>, ermöglicht es, aus solchen Situationen herauszukommen. Das Prinzip besagt lediglich, dass zu Beginn des Films bestimmte Dinge (Gegenstände, Verhaltensweisen, Fähigkeiten usw.) etabliert werden, die später aufgegriffen werden. Um das obige Beispiel zu bedienen: Man könnte in der Exposition zeigen, dass der Protagonist immer ein Messer in seinem Stiefel hat. Wenn dann der Antagonist auf ihm liegt und ihn würgt, kann der Protagonist das Messer aus seinem Stiefel ziehen und den Kampf für sich entscheiden. Entscheidend bei diesem Prinzip ist, dass das Messer bereits vorher gezeigt wurde. Ansonsten würde es sich um ein *deus ex machina* handeln. Im Rahmen der Exposition kann eine solche Situation auch von einer dem Publikum, bisher unbekannten, Information gelöst werden. Würde der Protagonist z.B. in einer der ersten Szenen mit einem Kampf konfrontiert werden, könnte er ihn schnell für sich entscheiden, wobei gezeigt werden würde, dass der Protagonist ein guter Kämpfer ist, vielleicht sogar einen Kampfsport beherrscht.

Wichtig, beim Auflösen der Szenen, also bei der Aufhebung, ist, dass die Lösung vom Publikum hypothetisch in Betracht gezogen werden kann. Wird erst am Ende des Films gezeigt, dass der Protagonist einen Kampfsport beherrscht, handelt es sich um ein *deus ex machina*.

Es ist verwunderlich, dass Eder das Prinzip von set-up und pay-off nicht erwähnt, sind doch einige dieser pay-offs schon altbekannte Klischees, wie

---

<sup>82</sup> Vgl. Mckee 2009 S. 274

<sup>83</sup> Z.B. Mckee 2009 S. 259

<sup>84</sup> Auch: Vorbereiten und Einlösen, Pflanzen und Ernten

etwa das Notizbuch (oder die Polizeimarke), das in der Brusttasche die Pistolenkugel auffängt.

Man muss dazu sagen, dass Szenen natürlich auch von zwei Parteien, also Protagonisten und Antagonisten allein, aufgelöst werden können. Das zweite Beispiel ist allerdings interessanter, zeigt es doch, dass es Auflösungen gibt, die nicht allein, mittels These und Antithese gelöst werden können. Man benötigt in manchen Fällen eine dritte Information.

Kann man diese dann noch dialektisch nennen?

## 10 Zusammenfassung

Die Dialektik als Merkmal der Dramaturgie des populären Films zu integrieren erweist sich als kompliziert. Man muss dazu zum einen die Prämisse akzeptieren, dass bei Protagonist und Antagonismus innerhalb jedes Konflikts ein Wert auf beiden Seiten vorliegt. Ein Antagonismus, sollte es sich dabei auch nur um ein Loch im Boden handeln, das dem Protagonisten im Weg ist, muss so verstanden werden, dass es einen Wert vertritt. Es wäre denkbar, ein Drehbuch so zu konstruieren, dass es dieses Merkmal erfüllt. Allerdings dürfte es kaum die Regel sein. Das Prinzip, dass jeglicher Antagonismus einen Wert vertritt, kann also nicht als Merkmal des populären Films betrachtet werden.

Das zweite Problem bei der Betrachtung, zeigt sich, wenn es um die Auflösung der Szene, also die Aufhebung im dialektischen Sinne, geht. Es ist zwar möglich, eine Szene mit zwei Konfliktparteien, These und Antithese, aufzulösen, also, zu einer Synthese zu kommen. Es entspricht allerdings eher der Regel, dass, zumindest in späteren Szenen im 2. und 3. Akt, meistens eine dritte Information hinzukommt. Dies löst noch nicht direkt das Prinzip von These und Antithese auf. Die Werte würden bleiben. Es wäre Protagonist gegen Antagonist, These gegen Antithese, nur, dass noch eine weitere und bereits vorher etablierte Information hinzukommen würde, um die Szene aufzulösen. Karl Popper wies darauf hin, dass es zu einer Synthese mehr braucht, also, dass nach der Kritik/dem Test an einer Hypothese, neues hinzugefügt werden muss, um eine Synthese zu erhalten, die es wert ist, untersucht zu werden.

Nimmt man Poppers Untersuchung an, bleibt allerdings immer noch der erste erwähnte Punkt. Der, welcher besagt, dass jeder Antagonismus einen zugeschriebenen Wert haben muss, um als Antithese zu gelten. Denn ein Loch im Boden oder ein Erdbeben können höchstens in Ausnahmefällen die Negation von jemandem bzw. jemandes Wert sein.

Den Gedanken könnte man retten, indem man schlicht alles, was dem Protagonisten entgegensteht, als Antagonismus betrachtet und dann völlig wertfrei vorgeht. Ein offener Schnürsenkel wäre ein genauso starker Antagonismus, wie ein Revolver an der Schläfe. Der einzige Unterschied, wäre die Platzierung der Antagonismen im Verlauf des Sujets. Eine solche Regel

lässt sich aber nicht aufstellen, da an den Merkmalen für das Erreichen des Höhepunktes klar zu sehen ist, dass sich die Antagonismen „verstärken“ müssen, was eben auch eine qualitative Frage ist.

Insgesamt muss ich folgern, dass Dialektik eine interessante Methode ist, um sich den populären Film zu betrachten. An einigen Stellen weisen Dramaturgie und Dialektik erstaunliche Parallelen auf. Alles in allem muss man aber wohl folgern, dass Dialektik für sich genommen, kein Merkmal des populären Films, bzw. der populären Dramaturgie, ist. Allerdings scheint mir Dialektik doch bessere Erklärungen zu liefern, als etwa die Kausalität, zumindest, was Szenenübergänge und den allgemeinen Aufbau angeht. Denn im Gegensatz zur Kausalität liefert die Dialektik Erklärungen dafür, wie sich Konflikte steigern und wie ein Höhepunkt möglich werden kann. Außerdem hat sie mehr mit der dramaturgischen Grundstruktur gemein, in der sich ein Protagonist i.d.R. einem personifizierten Antagonismus gegenübergestellt sieht. Somit ist die Dialektik wohl nicht vollständig zu verwerfen, allerdings auch nicht als eindeutiges Merkmal der populären Dramaturgie zu betrachten.

## **Selbstständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Unterschrift